



Copyright © 2017-2022 Cosmo Cocconcelli



Quest'opera è stata rilasciata con licenza **Creative Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale**.

Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

INTRODUZIONE

Questo documento servirà ad illustrare il **Weltis Trinity**, un sistema di gioco di ruolo facilmente giocabile e poco impegnativo. Il Sistema è gratuito, modificabile e ridistribuibile secondo la licenza CC BY-SA 4.0 Internazionale.

Informazioni e notizie riguardo a **Weltis Trinity** possono essere raccolte visitando:

<http://weltis.ga>

Il **Weltis Trinity** è consigliato per giocatori che sono già stati introdotti ai giochi di ruolo per carta e penna. Introdursi al gioco di ruolo per carta e penna con il **Weltis Trinity** potrebbe risultare difficile e disordinato.

CREATURE

Le creature sono l'elemento principale del gioco e sono descritte da diverse caratteristiche quali: il nome, la taglia e le tre sostanze.

Il **Nome** è, appunto, un nome che differenzia una creatura rispetto alle altre.

La **Taglia** determina la grandezza fisica, mentale e spirituale che occupa una creatura. La taglia di una creatura viene associata ad una tabella per ottenere il **Dado Taglia** utilizzato per la generazione dei **Punti Ferita** e dei **Punti Vigore**.

Le **Sostanze** sono gli elementi fondamentali di una creatura, essa può averli come non averli. Avere una sostanza porta la creatura ad ottenere diversi vantaggi e proprietà. Non avere una sostanza porta la creatura senza caratteristiche e proprietà.

TAGLIA

La taglia di una creatura determina la sua grandezza reale. Ad ogni taglia viene associato un dado o valore numerico, chiamato **Dado Taglia**, usato per il calcolo dei **Punti Ferita** e dei **Punti Vigore** attraverso la seguente tabella.

Taglia	Dado Taglia
Minuscola	d4
Piccola	d6
Normale	d8
Grande	d10
Enorme	d12
Mastodontica	d20

SOSTANZE

Le sostanze di una creatura sono in totale tre: l'Anima, il Corpo e la Mente.

L'**ANIMA** è la caratteristica che dota una creatura di personalità, carattere ed individualità. Una creatura dotata di anima viene comunemente considerata "viva" poiché prova emozioni.

Il **CORPO** è la caratteristica che dota una creatura di un corpo manovrabile e tangibile. Il corpo è considerabile la parte di materia fisica della creatura.

La **MENTE** è la caratteristica che dota capacità di controllo alla creatura. Le capacità sono quelle classiche del controllo sul proprio corpo.

ANIMA

L'**ANIMA** dota una creatura di storia, carattere, emozione e unicità. La personalità di una creatura può essere compilata usando i termini nella sezione **Personalità** del manuale di gioco.

CORPO

Il **CORPO** dota una creatura delle **Abilità di Corpo**: **FORZA**, **AGILITÀ** e **RESISTENZA**, e dota una creatura anche dei **Punti Ferita**.

I **Punti Ferita** si calcolano sommando il risultato del lancio del **Dado Taglia** al risultato del lancio del dado in **RESISTENZA**, il risultato poi diviso per 2.

I **Punti Ferita** determinano la condizione del corpo della creatura e vengono presi in considerazione quando la creatura prende danni in combattimento o si riposa e si cura le ferite.

MENTE

La **MENTE** dota una creatura delle **Abilità di Mente**: **INTELLIGENZA**, **STUDIO** e **CONOSCENZA**, e dota una creatura anche dei **Punti Vigore**.

I **Punti Vigore** si calcolano sommando il risultato del lancio del **Dado Taglia** al risultato del lancio del dado in **CONOSCENZA**, il risultato poi diviso per 2.

I **Punti Vigore** determinano la condizione mentale della creatura e vengono presi in considerazione quando la creatura usa abilità speciali che lo affaticano come abilità da guerriero o incantesimi magici.

COMBINAZIONI

Creature dotate di diverse combinazioni di sostanze sono giocate in modo diverso.

- Anime, ovvero creature dotate unicamente di anima. Come i fuochi fatui, vagano per il mondo

in cui si trovano senza meta e senza motivo.

- **Corpi**, ovvero creature dotate unicamente di corpo. Come i sassi, esistono e persistono, senza eseguire azioni se non per volontà esterna.
- **Menti**, ovvero creature dotate unicamente di mente. Come le forze extraplanari di entità impetuose e leggi fisiche, condizionano la realtà direttamente eseguendo azioni secondo regole ben distinte.
- **Vasi**, ovvero creature dotate di anima e corpo. Come ammassi di carne, sono fermi ed immobili se non vengono mossi per volontà esterne, però sono, grazie all'Anima, personalità vive.
- **Spiriti**, ovvero creature dotate di anima e mente. Come i fantasmi vagano per il mondo senza poter essere visti, a meno che non vengano usati attrezzi speciali o magie.
- **Costrutti**, ovvero creature dotate di corpo e mente. Come i golem o i robot si muovono per regole ben definite dai loro creatori, senza emozioni o personalità.
- **Esseri**, ovvero creature dotate di anima, corpo e mente. Come gli animali, vivono, provano emozioni e hanno la capacità di controllare il proprio corpo.
- **Innesseri**, ovvero creature prive di alcuna sostanza. Esistono per completezza e per teoria ma sono entità non tangibili.

ABILITÀ

Una creatura dotata di **CORPO** e **MENTE** necessita di generare i **Dadi Abilità**, dadi lanciati quando viene tentata una **Prova di Abilità**, come una prova di **AGILITÀ** per scalare un muro o una prova di **STUDIO** per investigare su un evento.

Per generare i dadi abilità di una creatura si distribuiscono 18 punti al giocatore, i punti vanno poi assegnati a propria volontà per le diverse abilità della creatura, con un minimo di 1 ed un massimo di 6 per ogni abilità.

ESEMPIO

Punti	1	2	3	4	5	9
Forza		X				
Agilità		X				
Resistenza		X				
Intelligenza			X			
Studio				X		
Conoscenza					X	

DADI

Nel gioco ogni prova di abilità richiederà un tentativo di superare un **Livello di Difficoltà** con il lancio di un dado. Il dado che deve essere lanciato è indicato dal punteggio assegnato all'abilità durante la generazione dei dadi abilità.

Ad ogni punteggio viene assegnato un dado seguendo la seguente tabella.

Punti	1	2	3	4	5	9
Dado	d4	d6	d8	d10	d12	d20

La difficoltà di una prova di abilità media è di 4, quindi bisogna, con un tiro di dado, raggiungere o superare 4. Ogni livello di difficoltà di prova di abilità è deciso dal Narratore a sua discrezione.

TIRI CONTRAPPOSTI

Azioni contrastanti, litigi o combattimenti vengono eseguiti con **Tiri Contrapposti** di abilità. Una battaglia a braccio di ferro, ad esempio è un **Tiro Contrapposto** di **FORZA**, e vince chi ottiene il risultato più alto.

ESEMPIO

Un barista sfida un cliente appena entrato nel suo bar a braccio di ferro: il **Dado Abilità** del barista su **FORZA** è di un d12, mentre il dado abilità del cliente su **FORZA** è di un d8.

Barista d12 = [6]

Cliente d8 = [7]

Il cliente, con un risultato di 7, vince sul braccio del barista, che ha risultato 6, usando tutta la sua forza così da concludere la sfida.

PIÙ DADI

Quando un personaggio si ritrova ad avere più punti da poter spendere che spazi sulla tabella delle abilità esso può decidere di compilare una seconda tabella da capo, aggiungendo un secondo dado alle abilità che vuole migliorare.

Ad esempio, se un personaggio ha 55 punti da poter spendere, può decidere di aggiungersi +1d4 in qualsiasi delle 6 abilità per cui dispone già un d20. Quindi se lo spendesse su **FORZA**, invece di avere tutti i dadi abilità a d20 avrebbe come dado abilità in **FORZA** un equivalente di 1d20+1d4.

VANTAGGI E SVANTAGGI

Quando una creatura ottiene vantaggio o svantaggio

in una **Prova di Abilità** vuol dire che durante il suo tiro di tale abilità, lancia due o più dadi della sua abilità e prende il risultato maggiore o minore a secondo se sia vantaggio o svantaggio.

ESEMPIO

Un avventuriero ottiene due vantaggi sui tiri di abilità: durante una complessa scalata intende usare i suoi vantaggi.

L'avventuriero, con un d8 su **AGILITÀ**, tira 3d8, 1 dado è la prova normale mentre i due dadi aggiuntivi sono i 2 vantaggi:

Avventuriero 3d8 = [4,3,8]

L'avventuriero quindi prende il risultato più alto, l'ultimo 8, e lo dichiara per il suo tentativo di scalata.

Un ladro ottiene invece uno svantaggio sui suoi tiri, quindi va applicato a qualsiasi sia il suo tiro.

Un ladro tenta di rubare una chiave, quindi deve tentare una prova di **AGILITÀ** e possiede un d12 su Agilità.

Ladro 2d12 = [1,10]

Il ladro quindi prende il risultato più basso, il primo 1, e lo dichiara per il suo tentativo di furtività.

PF E PV

Tutto prosegue bene finché i **Punti Ferita** o i **Punti Vigore** non esauriscono. Cosa succede quando i punti ferita o i punti vigore terminano.

I punti ferita, raggiunti 0, fanno cadere la creatura in una condizione di Svenimento, quindi la creatura non si può muovere e non può eseguire azioni.

Quando i punti ferita raggiungono il loro valore identico ma negativo, la creatura muore.

I punti vigore, raggiunti 0, fanno cadere la creatura in una condizione di Stanchezza, quindi la creatura non può eseguire azioni al meglio e i suoi risultati sono dimezzati. Quando i punti vigore raggiungono il loro valore identico ma negativo, la creatura cade in una condizione di Svenimento.

ABILITÀ SPECIALI

Una creatura, magica o non magica che sia, potrebbe essere dotata di abilità speciali. Queste abilità speciali sono azioni eseguibili dalla creatura come qualsiasi altra azione.

Un'abilità speciale può essere una abilità ottenuta tramite una professione della creatura, quindi può essere una abilità passiva che non spende punti vigore.

Un'abilità speciale può anche essere un incantesimo studiato dalla creatura, quindi può essere una abilità attiva che spende punti vigore.

RISTORI

Una creatura per recuperare i propri punti ferita o i propri punti vigore può riposarsi.

Il **Ristoro Breve** fa recuperare alla creatura metà del suo punteggio massimo di punti ferita e punti vigore.

Il **Ristoro Completo** fa recuperare alla creatura il totale dei suoi punti ferita e punti vigore.

ESEMPIO

Il riposo è relativo alla creatura, perché mentre una creatura riposa dormendo, un'altra creatura potrebbe riposare leggendo il suo libro preferito.

Il riposo può essere una veloce fermata ad una taverna per recuperare un po' di sonno, e verrebbe considerato un ristoro breve, oppure può essere un sonno che dura fino al giorno successivo oppure un lungo banchetto a casa del proprio amico, e verrebbe considerato un **Ristoro Completo**.

Un guerriero, con 5/20 punti ferita e 5/20 punti vigore esegue un ristoro breve: il guerriero recupera 10 PF e 10 PV arrivando a 15/20 PF e 15 PV.

Un mago, con 20/100 punti ferita e 50/100 punti vigore esegue un ristoro completo: il mago recupera 100 PF e 100 PV arrivando a 100/100 PF e 100/100 PV.

STATI CONDIZIONALI

Gli **Stati Condizionali** o **Condizioni** di una creatura determinano la situazione in cui si trovano. Le Condizioni possono dare vantaggi o svantaggi alla creatura.

ESEMPIO

Lo **Svenimento**, è una condizione che non permette azioni normali né azioni di movimento alla creatura.